Artículo de investigación

BREVE HISTORIA DE LA LITERATURA ELECTRÓNICA

A SHORT HISTORY OF ELECTRONIC LITERATURE

Gache Belén - belengache@gmail.com

BREVE HISTORIA DE LA LITERATURA ELECTRÓNICA

El Ornitorrinco Tachado. Revista de Artes Visuales, núm. 4, pp. 43-58, 2016

Universidad Autónoma del Estado de México



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional.

Recepción: 31 Julio 2016

Aprobación: 31 Agosto 2016

Resumen: Los medios electrónicos han transformado para siempre las nociones de obra, de autor y de literatura. En los años 90, asistimos a una verdadera revolución en la escritura dada por la implementación de lo que se conocería como “hipertexto”. Este artículo pretende brindar una breve historia de la literatura electrónica a partir de una serie de innovaciones (plataformas, redes sociales, programas) utilizadas por los e-escritores teniendo en cuenta dos grandes etapas como fueron la Web 1.0 y la de la Web 2.0, y las diferentes posibilidades de lectura y escritura aparejadas por cada una de ellas.

Palabras clave: poesía generativa, poesía flash, blogs-ficción, twitterbots, realidad aumentada.

Abstract: Electronic media have transformed the notions of work, author and literature forever. In the 90s, we witnessed a revolution in writing with the implementation of what was known as “hypertext”. This article aims to provide a brief history of electronic literature taking into account a number of innovations (platforms, social networks, programs) used by e-writers and considering the different possibilities of reading and writing rigged by of Web 1.0 and Web 2.0.

Keywords: generative poetry, flash poetry, fiction blogs, twitterbots, augmented reality.

INTRODUCCIÓN Literatura y medios digitales

Mucho se ha hablado sobre la manera en que cada dispositivo tecnológico instaura su particular manera de comunicar y de crear, y establece su propia cualidad literaria.

Teorías clásicas como las de Marshall McLuhan o Friedrich Kittler, por ejemplo, han señalado cómo la imprenta, el cine, la radio, los magnetófonos o la televisión han transformado las maneras de percibir y comprender (y también de escribir y leer), de los seres

humanos. Igualmente sucede con los medios electrónicos. No se nos escapa sin embargo que, en este último caso, sucede algo diferente: ya no se trata únicamente de un medio nuevo, sino de uno cuya naturaleza interactiva y participativa transforma la noción de obra, de autor, de literatura y de la cultura misma.

En el caso de la literatura, en los años 90 asistimos a una verdadera revolución en la escritura dada por la aparición de lo que se conocería como "hipertexto". El libro Hypertext, escrito por el teórico George Landow en 1992, fue el primero en intentar agrupar en un único corpus teórico el postestructuralismo con la teoría de medios, la teoría literaria y las tecnologías computacionales. Landow, señalaba los importantes cambios que traía el acceso instantáneo a fuentes y documentación, y subrayaba las implicaciones de las nuevas prácticas de lectura y escritura con ideas como la de descentramiento, planteada por Derrida (1967b), o la de textos escribibles y legibles, según Barthes (1980).

Ya en aquella época se veía claramente que, a partir de los nuevos medios, la definición misma de textualidad (y de textualidad literaria, para el caso) debía ser revisada.

A la hora de analizar la literatura electrónica, podemos establecer características que le son propias. Por ejemplo, las particularidades y la novedad del medio, le han conferido características predominantemente experimentales. Los escritores en nuevos medios toman a los signos que producen no como algo transparente y ya dado, sino como elementos a ser cuestionados e investigados. Juegan con posibilidades textuales inéditas como la interactividad, la conectividad en redes, la hipermedialidad, la cuatridimensionalidad, etcétera. Juegan igualmente con la hibridación semántica de los campos visual, textual y sonoro. La materialidad propia del lenguaje, rescatada a partir de la obra de Stephane Mallarmé, y especialmente a partir de las vanguardias poéticas de comienzos del siglo XX, se convierte en un elemento central de este tipo de textos que, además, tienden a volverse autorreferentes en tanto que se centran en el propio medio del cual surgen, refiriendo a su propia programación, sus propios códigos o sus propias interfaces.

Otras características fundamentales serán la de "procesualidad" y "doble estatuto". Con respecto a la primera, las piezas de e-literatura muchas veces adoptan un carácter de texto cambiante y en proceso y, en todo caso, son completadas únicamente en el momento de sus diferentes lecturas. Con respecto a la segunda, para comprender e interpretar una pieza de e-literatura necesitamos poder leer tanto sus palabras, imágenes y sonidos como sus algoritmos y códigos.

Pero la e-literatura es un conjunto demasiado amplio. No solamente porque engloba a las diferentes estéticas y corrientes propias de cada uno de los escritores, sino por la variedad misma de las plataformas disponibles que comprende.

A lo largo de los años, se ha registrado una serie de innovaciones de diferentes aplicaciones, servicios, redes sociales, pero si se tuviera que hacer una primera gran división, ésta sería la que existe entre la e-literatura de la Web 1.0 y la de la Web 2.0. Cada una de estas instancias trajo consigo nuevas posibilidades para los escritores que experimentaban con textos digitales.

Web 1.0

Al comienzo de la década del 90, se produjeron dos acontecimientos que cambiarían por completo la actitud que hasta entonces se tenía frente a la palabra escrita. La aparición de las home computers y de la World Wide Web.

La WWW surgió como un espacio virtual en el que cada documento era identificado por un URL y tenía la capacidad de ser enlazado a otros documentos. Esta web se caracterizaba por poseer páginas más o menos, estáticas que ni eran actualizadas con frecuencia ni permitían comentarios.

En este contexto, encontraremos obras estocásticas, littérature à contraintes ligada al concepto de algoritmo, e-concretismo, obras generativas, conceptuales, etcétera. Un programa característico de la producción de e-literatura de esta época fue el Flash, de Adobe Macromedia. Sus posibilidades de multimedialidad e interactividad dieron lugar a la creación de algunos de los poemas más interesantes de ese período.

Poemas estocásticos

La combinación de letras o palabras, mediante procedimientos de azar, fue entendida a lo largo de la historia tanto como una actividad creativa y lúdica o como signo de la intervención y determinación divina.

Según la tradición cabalística, por ejemplo, existe una directa relación entre las letras y los elementos del cosmos, creados a partir de las diferentes combinatorias de las 22 letras del alfabeto hebreo. El proceso cósmico sería, según esta concepción, esencialmente lingüístico.

Por su parte, el I Ching o Libro de las Mutaciones, antiguo sistema oracular chino, a partir de tiradas de dados o de otros métodos de azar va formando diferentes combinatorias de hexagramas, que a su vez señalan diferentes capítulos del libro, relacionados con la particular situación existencial del consultante.

A lo largo de la historia, pensadores como: Ramon Lull (siglo XIII), Athanasius Kircher (siglo XVII), o Gottfried Leibniz (siglo XVII), idearon mecanismos para combinar letras y palabras. Pero las combinatorias eran bien conocidas también en el campo de la literatura desde la antigüedad clásica, por ejemplo, a partir de la obra de Publius Optatianus Porfyrius y sus Carmina, realizados a partir palabras permutables.

A comienzos del siglo XVIII encontramos un curioso y paradigmático ejemplo de máquina de combinar palabras: en Los viajes de Gulliver, Johnathan Swift (1726), hace alusión a un dispositivo que consistía en un bastidor, compuesto de varios trozos de madera eslabonados entre sí mediante alambres y cubiertos en cada uno de sus lados por trozos de papel pegado, en los que se hallaban escritos toda clase de palabras sin ningún tipo de orden. Cada vez que unas palancas de hierro se activaban, los trozos de madera giraban y cambiaban la disposición de las palabras. A partir de esta máquina, podrían escribirse por igual libros de filosofía, poesía, política, derecho, matemática, teología o cualquier otra disciplina.

La idea de máquinas combinatorias de textos suele estar asociada a las poéticas en las que el azar juega un rol preponderante. Desde Mallarmé en adelante, y durante todo el siglo XX, la poesía experimental está atravesada por la noción de azar, a partir de procedimientos como cadáveres exquisitos, escrituras automáticas, combinatorias, literatura colectiva. Muchas poéticas que utilizaron al azar en sus producciones consideraban a éste como un elemento que

podía provocar disturbios en estructuras dadas y, además, proporcionaba una excelente posibilidad para aquellos que buscaban escapar del control autoral y soñaban con una escritura liberada de su autor.

A comienzos del siglo XX, Tristán Tzara presentaba su paradigmática Receta para componer un poema dadá: “Tomar un diario, tomar unas tijeras, cortar palabras de cualquiera de los artículos, colocarlas en una bolsa, agitar la bolsa, sacar de ella las palabras de a una y colocarlas en el orden en que vayan saliendo. Copiarlas en una hoja y ya estará listo el poema.” Hans Arp, por su parte, componía muchas de sus poesías seleccionando al azar palabras de los diarios, con los ojos cerrados y marcándolas con un lápiz.

En una lógica similar, desde una perspectiva tanto poética como narrativa, encontraremos hacia finales de la década del 50, el procedimiento del cut-up propuesto por William Burroughs, un modelo mecánico de yuxtaposición en el que el escritor corta pasajes de sus propias obras y también de obras ajenas y luego vuelve a ensamblar los fragmentos en forma aleatoria. Otro método similar a los anteriormente descriptos, proveniente de un contexto estético bien diferente como el del Oulipo, es el utilizado por Raymond Queneau en su libro Cent milliards de poèmes (Cien mil millones de poemas). Este libro permite que cada lector componga, a voluntad, cien mil millones de sonetos siendo todos ellos perfectamente correctos a nivel de su estructura. La obra, que consiste en 10 sonetos (de 14 versos cada uno), cuyas líneas se hallan impresas en renglones separados que el lector puede combinar a su gusto. Desde poéticas como las de John Cage o las del grupo Fluxus, las operaciones de azar también se vieron convertidas en estrategias centrales (Gache, 2006).

Si bien, la literatura ya había experimentado largamente con procedimientos aleatorios, la aparición de los ordenadores permitió la incorporación de operaciones mucho más complejas.

Generalmente se entiende que la primera composición poética generada digitalmente fue el Poema estocástico, de Theo Lutz. Hacia finales de la década de 1950, el filósofo Max Bense propuso a Lutz, quien estudiaba informática en la Escuela Politécnica de Stuttgart, experimentar tomando un vocabulario compuesto de diferentes palabras (para el caso, las primeras cien palabras de El castillo de Kafka), y de programar con ellas frases cortas compuestas de sujeto, verbo y objeto. Las frases se construirían a partir de conectores lógicos como el de la negación, la coordinación, etcétera. A partir de estos experimentos, Lutz publicó, a finales del año de 1959, unos textos en Augenblick, la revista editada por Bense, titulados Textos estocásticos. Un par de años después, en 1962, el Almanaque Literario Bompiani publicó la obra del poeta italiano Nanni Balestrini Tape Mark 1. Para su creación, éste utilizó un ordenador IBM 7070 con 322 tarjetas perforadas que establecían 1200 instrucciones. La operación combinaba fragmentos de textos extraídos de tres diferentes libros: el Tao Te Ching, de Lao Tzé; El misterio del ascensor, de Paul Goldwin y El diario de Hiroshima, de Michihito Hachiya y daba por resultado un poema formado por éstos aleatoriamente.

Hoy en día, las tecnologías digitales existentes permiten generar toda clase de textos de manera combinatoria, sean estos sonetos, centones, haikus, blogs, etcétera, en muchos casos generados directamente por las mismas máquinas (Gache, 2006).

Poesía generativa

Se entiende por poesía generativa a aquella en la que los textos son producidos por un sistema autónomo, que determina el resultado independientemente de la mente humana. En el caso de la poesía generativa digital, será el mismo ordenador a partir de sets de reglas formales, el uso de algoritmos y bibliotecas, quien determine la obra resultante. Aquí no es el autor humano el que escribe los textos finales, ya que su acción se registra exclusivamente a nivel de la meta-escritura.

El proyecto IP Poetry, de Gustavo Romano (2004), consiste en el desarrollo del software y hardware de un sistema basado en la generación de poesía, utilizando material textual de Internet para ser recitada por autómatas conectados a la red. Los autómatas, denominados IP Bots, son dispositivos o máquinas poetas, compuestos principalmente por una computadora conectada a Internet, un monitor y un megáfono. En tiempo real, y mediante un proceso de búsqueda de determinadas frases o palabras claves en páginas de Internet, los autómatas convierten esos textos en sonidos, que emiten a partir de la activación de fonemas pregrabados.

Sabotaje Retroexistencial, es un generador automático y aleatorio de sonetos. Consiste a la vez en un algoritmo y en un potencial “libro infinito”, que permite a los lectores acceder a los poemas auto-generados por el robot AI Halim.

Los poemas de AI Halim se presentan como una escritura sin sujeto. En tanto escritura automática, constituyen una técnica de desaparición del sujeto enunciativo y del autor. El origen de sus sentidos reside en las propias palabras, en el lenguaje en sí mismo y en las posibles lecturas más o menos “paranoicas” de sus lectores (Gache, 2015).

Con la aparición de la Web 2.0, como veremos más adelante, aparecerán los twitterbots, en los que el concepto “generativo” adquiere nuevas dimensiones.

Poesía de códigos

Los seres humanos se comunican con los ordenadores a través de códigos. La literatura de códigos entiende a la escritura igualmente como un código. Tanto el código como la escritura se conforman a partir de conjuntos de signos alfabéticos y poseen sintaxis y semántica propia. La literatura de códigos es aquella que está compuesta a partir de la mezcla de códigos computacionales, alfabetos, reglas de programación o reglas literarias.

Esta puede ser o no ejecutable. Puede ser llevada a cabo tanto por ordenadores como por humanos, al poder ser leída, en ocasiones, en forma de literatura tradicional.

Uno de los colectivos que ha trabajado con poesía de códigos es JODI. Ellos suelen mimetizar sus poemas simulando a nivel del código colapsos digitales, creando falsos virus informáticos y mensajes de error.

Al enfatizar los quiebres entre las instrucciones dadas al ordenador y las esperadas respuestas por parte de éste, refieren a las posibilidades de insubordinación y rebelión de las máquinas, que parecen actuar con voluntad propia

La obra wwwwwwwww.jodi.org (1994), en principio parece presentar una simple poesía concreta basada en signos extraídos de lenguajes de programación. Sin embargo, una segunda

mirada al código html que la compone nos revela el diagrama detallado de la bomba de hidrógeno.

Otra poeta que ha escrito poesía de códigos es la brasileña Giselle Beiguelman. En su proyecto Code Up Films, de comienzos de los 2000, parte del film Blow up, de Antonioni. Ella experimenta con los parámetros que describen la imagen digital, el píxel, la descomposición del color entre el rojo el verde y el azul, o el sistema de barrido de las pantallas, alterándolos radicalmente. Como el fotógrafo de BlowUp, nos encontramos frente a una reflexión sobre el signo, sobre las maneras de significar, con unas evidencias documentales que parecen no dar cuenta de realidad alguna.

E-concretismo

A comienzos del siglo XX, el lingüista Ferdinand de Saussure realizaba, en su Curso de Lingüística General, una división del signo lingüístico entre significado y significante. Esta operación estaba ligada a una concepción metafísica, para la cual la función del significante es únicamente la de representar el significado. Según esta lógica, el aspecto material del signo podría excluirse sin perjuicio del sistema. Veinte años antes, el poeta Stephane Mallarmé proponía una lógica muy distinta con su poema Un coup de Dés jamais n'abolira le Hasard. La influencia de esta obra daría lugar al nacimiento de una tradición antirrepresentacional, en la que el signo perdía la supuesta neutralidad y transparencia que le arrogaban tanto Saussure como la edad moderna en general. A partir de Un Coup de Dés, las palabras en la poesía recuperarían su cualidad material y formal y los blancos de la página se volverían activos.

Esta recuperada materialidad de los signos, potenciada más tarde por parte de las vanguardias y las neovanguardias del siglo XX, da lugar, en la década del 50, al concretismo. Los poetas concretos pretendían deconstruir los tradicionales géneros poéticos. Según ellos, era imperativo que aparecieran nuevas formas de poesía y, para ello, proponían partir de los elementos constitutivos del lenguaje como las letras y los sonidos, utilizándolos de maneras Belén Gache nuevas. El concretismo emerge en 1952, en San Pablo (Brasil), en torno a la revista Noigandres. De este movimiento surgirán, a partir de los 60, varias tendencias como el poema semiótico, el poema visivo, el poema proceso, en un espíritu de época teñido por las teorías de la comunicación, las teorías de la información, el giro lingüístico y la semiótica.

La materialidad de los signos será ahora significativa en sí misma. El concretismo poético nace basado en la materialidad visual de las letras, en las estructuras, las formas, los colores, los espacios de la página, el uso planificado de tipografías y la búsqueda de una autonomía sémica.

El advenimiento de los nuevos medios llevó al extremo muchas de las experiencias concretas. Trabajando con el signo en sus dimensiones sémicas, tales como lo visual y lo sonoro, se anularon definitivamente la fronteras entre lo visual-verbal-auditivo, dando lugar a prácticas en las que escribir-leer/recitar-escuchar se presentaban como acciones radicalmente diferentes de las canónicas basadas exclusivamente en el texto impreso. Con los nuevos programas de animación 3D, el enfoque concreto produjo piezas digitales que ensayaban nuevos espacios hipertextuales, en los que las letras podían desplazarse en la pantalla y en donde los poetas podían hacer uso de la interactividad permitida por el medio. A mediados de los 80, incluso años antes de la Web 1.0, Eduardo Kac realizó una serie de video-textos animados para Minitel, con una cita obligada a la obra de los concretistas brasileños. A mediados de los 90, Ladislao Pablo Gyori nos presentaba sus V-poems (Poemas virtuales), entidades digitales

interactivas que podían navegarse y manipularse de manera interactiva, llevando las experiencias concretas hacia dimensiones insospechadas por sus fundadores (Gache, 2013).

Poesía Flash

Pero si hablamos de poesía cinética, la referencia obligada es el Flash. A mediados de los años 90, se produjo un gran salto en la capacidad de los ordenadores para soportar imágenes y vídeos. El Flash fue el programa dominante que permitía a los e-escritores experimentar y combinar archivos multimedia. Sus posibilidades lúdicas e interactivas lo convirtieron en uno de los preferidos. Ejemplos de estas poesías pueden encontrarse compilados en el famoso periódico de poesía en nuevos medios Poemsthat Go. Unas de las producciones más difundidas fueron las del colectivo Young-Hae Chang Heavy Industries, cuyas piezas se caracterizan por presentar textos en grandes letras sobre fondos de color plano y en donde las palabras van apareciendo en diferentes tamaños y tiempos de exposición, determinando el ritmo de la lectura del espectador-lector.

En la antología de los Wordtoys (1996-2006), también predomina el Flash. Siguiendo una línea que enfatiza la relación entre las reglas lingüísticas y el juego (y que va desde Lewis Carroll, pasando por la literatura de las vanguardias, la poesía concreta y la net-poesía), los Wordtoys están concebidos a partir de diferentes estrategias, como el hincapié en la materialidad de los signos, la interactividad, las combinatorias, el azar, las instrucciones, la reescritura, y se presentan como un “libro juguete”.

Web 2.0

Al comenzar el siglo XXI, aparece lo que se conoce como la Web 2.0. La gran diferencia entre la Web 1.0 y la Web 2.0 era que ya no estábamos frente a un esquema comunicacional determinado por un emisor o fuente emisora y un receptor o fuente receptora. La misma dinámica informacional cambió, y los usuarios podían ahora interactuar y colaborar unos con otros a través de redes sociales. La Web 2.0 cambió la manera en que las páginas web eran hechas y usadas. En lugar de enfrentarnos a páginas que los usuarios se limitaban básicamente a mirar y leer, la nueva web incluía blogs, comentarios, wikis, folksonomías, sitios de video sharing, aplicaciones Web y mashups.

Con la aparición de la Web 2.0, cambiaron igualmente las condiciones de producción para la e-literatura. Mientras que las piezas de la Web 1.0, si bien poseían gráficos, animaciones y sonidos, habían sido más bien estáticas y basadas en lexías o bloques de textos; las piezas de la Web.2 hacían un uso mucho más complejo de las capacidades multimedia. Si bien, las primeras hacían uso profuso de los hipervínculos (que, de hecho, pasaron a ser uno de los factores distintivos de esa época), las segundas utilizaban diferentes esquemas de navegación y abundan en estrategias de conectividad en redes.

Otro cambio de enorme importancia lo tendrían, hacia 2010, la aparición de las ICT, es decir, las conocidas como “tecnologías de información y comunicación”, que buscan la integración de líneas telefónicas y señales wireless, o sea, la convergencia de las networks de las computadoras con las telefónicas, a fin de unificarlas en un solo cableado o sistema de enlaces.

Escrituras colectivas y literatura en redes sociales Dadas las posibilidades de edición y distribución que los nuevos medios en la Web 2.0 ofrecían, éstos se presentaban para los

escritores como menos jerárquicos, más horizontales y democráticos. Los usuarios tenían acceso a publicar y compartir sus obras sin pasar por instituciones o editoriales. Pero además, la posibilidad de interactuar sobre los textos, cosa que permitían los medios digitales, daba lugar a una serie de nuevas formas de escritura colectiva. De hecho, el concepto mismo de hipertexto ya había roto en épocas de la Web 1.0 con la idea de un texto cerrado y lo abría hacia otros textos, quebrando sus límites y descentrándose del modelo de texto-monumento.

Las formas de escrituras colectivas ya se practicaban desde la antigüedad. "El centón", por ejemplo, era una composición poética formada a partir de versos extractados de obras de diferentes autores. Los versos seleccionados pasaban a formar parte de un nuevo poema adquiriendo diferentes connotaciones en su nueva matriz semántica. Tanto Homero como Virgilio, por ejemplo, se convirtieron en fuentes para "los centones" compuestos tanto por poetas latinos como por monjes de la Edad Media.

En Oriente, por su parte, también fue conocida una forma poética de creación colectiva denominada "renga", que se desarrolló en el Japón y que tuvo su máximo esplendor en el siglo XV. "Los renga" eran largos poemas escritos en estrofas compuestas por un grupo de poetas que se turnaban en su composición.

En el siglo XX, se dieron una serie de escrituras colectivas como por ejemplo, los experimentos textuales denominados "cadáveres exquisitos" por parte de los surrealistas.

Textos surrealistas como Les Champs magnetiques, Ralentir travaux o L'Immaculée Conception, fueron concebidos y firmados colectivamente. Según escritores como Paul Éluard, René Char o André Breton, "hacía falta borrar el reflejo de la personalidad para que la inspiración diera un salto fuera del espejo" (Paul Éluard, 1930: 13).[1]

Centon, renga, novelas epistolares del siglo XIX, cadáveres exquisitos, novelas por correo (como las compuestas por Wolf Vostell en los años 70), se presentan como antecedentes de las plataformas de escritura colectiva que existen hoy.

Estas formas se relacionan, además, con una crisis en la figura de autor, y se posicionan contra la idea moderna de propiedad intelectual. Pero además de poner en cuestión la figura autorial, los textos colectivos poseen igualmente la capacidad de poner en discusión el estatuto mismo de la obra. De un texto presuntamente original y concluido, se pasa a una concepción en la que predominan la cita y la reescritura.

Si nos centramos en la idea de "red", veremos igualmente que ésta posee una tradición por sí misma. En la década de los 60, momento en que se registró una fuerte unión entre el arte de vanguardia y la teoría social, asistimos al surgimiento de una serie de manifestaciones artísticas que tomaron por tema, o bien adoptaron como soporte, a los medios de comunicación. La vocación de armar redes y de comunicar, desde canales alternativos a los oficiales, se habían vuelto centrales para la cultura de esa época, cuando se problematizaban y redefinían los valores sociales y culturales que habían imperado hasta entonces. En aquellos tiempos, las posibilidades tecnológicas de los medios permitían que la información se masificara y no fuera únicamente el dominio de una élite, por ejemplo, a través de dispositivos como el mimeógrafo o el reciente aparecido vídeo.

A comienzos de la década de los 70, aparecen conceptos como "arte sociológico" o "estética de la comunicación". Utilizando las nuevas tecnologías surgidas en esa época, particularmente

el video, muchos artistas extendieron las fronteras del arte hacia los campos de lo cotidiano y de la información. Sus actividades tendían a fomentar el diálogo, el intercambio de ideas y la participación del público. En 1963, Robert Filliou, artista ligado al grupo Fluxus, desarrolló el concepto de eternal network (la eterna red). En aquella época, la eternal network había encontrado en la red de arte correo una infraestructura ideal. Las actividades artísticas ligadas a medios como el correo, el telégrafo, el teléfono, el telefax eran, por definición, arte de redes. Esto significaba que la distribución de los mensajes se convertía en un punto central de este tipo de expresiones. Enfatizando la comunicación, la voluntad de compartir y el espíritu de colaboración, los artistas de redes intentaban subvertir los sistemas convencionales de intercambio basados en un modelo en el que primaban una serie de oposiciones binarias como oferta-demanda, compra-venta, artista-público, hablante activo-escucha pasivo. Uno de los principales objetivos del arte de redes era crear canales alternativos de circulación de mensajes y, además, tener el dominio sobre la distribución de los mismos. En estas redes, los mensajes se expandían, se dispersaban y multiplicaban. Cuando apareció la World Wide Web, los poetas y artistas de redes estuvieron entre los primeros en explotar sus posibilidades.

La e-literatura en redes sociales se manifiesta hoy, por ejemplo, en forma de blogs-ficción, twitterbots, etcétera (Gache, 2005)

Blogs ficción

La noción de ficción seriada tampoco es un concepto nuevo. En el siglo XIX, por ejemplo, las novelas por entregas eran sumamente populares. Diarios y semanarios se dedicaban a publicar obras literarias que aparecían impresas en entregas sucesivas. Así sucedía por ejemplo, con anónimas historias de amor o de terror, pero también con ciertas novelas de Charles Dickens, Alejandro Dumas, Honoré de Balzac o con la misma Ana Karenina de Tolstoi. Este tipo de literatura por entregas, apuntaba a captar la fidelidad del lector, quien a lo largo del tiempo, adquiría familiaridad con las obras y sus personajes, e incluso se arrogaba el derecho de hacer sugerencias en cuanto a las tramas. La forma de ficción, por episodios, logró particular éxito en géneros paraliterarios como los comics, las novelas sentimentales, las novelas de aventuras, los policiales. Mediante el dispositivo de los blogs, que aparece hacia el año 2000, la publicación de este tipo de ficciones se pone al alcance de cualquier escritor.

Algunos blogs ficción se presentan en forma de un diario personal. Los diarios personales se caracterizan por constituirse como textos fragmentarios, de entradas múltiples (determinadas cronológicamente), y cuya escritura, en proceso, se extiende a lo largo del tiempo. Los diarios personales online responden a una deixis “yo-aquí-ahora”, que constituye la matriz sobre la cual se va construyendo el texto en proceso. Muchos de los blogs ficción, basados en la idea de diario personal, simulan dar cuenta de la vida cotidiana, observaciones y pensamientos de personajes ficticios (Gache, 2010).

El Diario del Niño Burbuja, fue concebido para ser realizado a partir de 100 posts, durante cien días consecutivos. En él, establecí, a manera de “restricción oulipiana”, que cada post constaría de una imagen al azar, encontrada en un buscador de imágenes y de un texto breve que, de alguna manera se relacionara con la misma. Esta obra se constituyó como un texto a la deriva y en proceso, sin una trama o dirección preestablecida. En cuanto al proyecto Kublai Moon, surgió originalmente como un experimento de narrativa en proceso que partía de los posts diarios de un blog-ficción. En el texto, ambientado en la luna, me convertía a la vez en autora y personaje, y narraba las diferentes aventuras y peripecias que me tocaban vivir junto al comandante Aukan, otro de los personajes.

Twitterbots

Habíamos mencionado cómo el dispositivo del Twitter llevaba a la poesía generativa hacia una nueva dimensión. Particularmente, en estos últimos dos años aparecieron en la red una serie de obras generadas a partir de lo que conocemos como Twitterbots. Si bien, existen también bots en otras plataformas, es en Twitter donde estos robots poetas han tenido más desarrollo.

Estos poemas son generados mediante algoritmos, a partir de los cuales los bots responden de manera autónoma, y son twitteados en períodos de tiempo que también han sido preestablecidos. Las composiciones resultantes se hallan en la frontera entre el sentido y el sinsentido, teniendo en cuenta que han sido concebidas por las mismas máquinas. ¿Quién escribe estos textos?, ¿el robot?, ¿el usuario del programa?, ¿el algoritmo? Estos parecen están escritos a la vez por todos y por nadie.

En el caso del Twitterbot Two Headlines, la máquina está programada para postear diariamente el resultado de la mezcla de dos titulares de Google News, compuestos en un titular único, dando frases tales como “Donald Trump breaks its Window 10 Mobile upgrade promise” o “Brexit critical but stable; convicted felon arrested”

El Magic Realism Bot, a su vez, se constituye como un homenaje a los escritores del realismo mágico, a partir de la generación de twits. Se mezclan frases que remiten a objetos cotidianos con otras pertenecientes al género fantástico, o personajes con super-poderes, etcétera; resultando posts como los siguientes: “A Venezuelan tsar kills an empress 300 times”, “A sea serpent can move volcanoes with its mind”, “A king dances across a dollar note”, “A priest realizes that he does not exist. The only thing that exists, is a gigantic silver five-star hotel”, etcétera.

Geo-localización

Hoy, la información de localización de un usuario puede ser provista gracias al tracking de la telefonía móvil u otros sistemas en tiempo real, como el wifi o el rfid. Esta posibilidad, además de ser utilizada por determinados juegos on line (por ejemplo, el Ingress o el Pokémon Go, que juntan geolocalización y realidad aumentada), es utilizada por algunos artistas y escritores a fin de incorporar datos del mundo real a sus piezas. Así, encontraremos mapeos que dan lugar a ficciones o poesías, cartografías comentadas, etcétera.

Un ejemplo sería el app PoeticPlaces, de la Biblioteca Británica, que en diferentes ubicaciones de la ciudad de Londres “dispara” notificaciones a los móviles de los usuarios al pasar estos por sitios con algún interés literario.

Otro sería el conocido como Strava art, es decir, dibujos o textos trazados en mapas, a partir del dispositivo para ciclistas, que permite registrar y poner en línea los diferentes recorridos.

Realidad aumentada

La realidad aumentada (AR), es la visión de un entorno físico real realizada a partir de un dispositivo tecnológico que provee al mismo con elementos virtuales. Así, se produce la percepción mixta real-virtual a partir de la superposición de datos digitales en tiempo real

sobre el entorno físico. Mediante esta tecnología, el mundo alrededor del usuario puede adquirir características interactivas.

El libro Between Page and Screen, de la poeta Amaranth Borsuk, posee páginas que carecen de textos, y en cambio tienen marcadores que, leídos mediante un dispositivo tecnológico, se convierten en las palabras de unas cartas escritas por dos amantes. El texto de este libro no existe ni en papel ni en pantalla, sino en el espacio de la realidad aumentada y en el acto mismo de cada una de sus lecturas.

Mis propias piezas de la serie Augmented Reality Poetry Readings, son lecturas performáticas llevadas a cabo con la ayuda de marcadores de realidad aumentada situados tanto en el libro a leer, como en mi propio cuerpo.

Más allá de la Web 1.0 y la 2.0, hoy se habla también de una Web 3.0, que se caracterizaría por el uso de tecnologías para publicar datos que pudieran ser legibles por las propias aplicaciones informáticas. Mediante el añadido de metadatos describiendo contenido, significado y relaciones de los datos, las máquinas de procesamiento podrían evaluar así la información de manera automática. Esta Web poseería así “agentes inteligentes”, es decir, programas capaces de buscar y encontrar información sin depender de operadores humanos.

Conclusión: Redefiniendo el modelo comunicacional y estatuto de los signos

Luego de este recorrido a través de la historia de la literatura electrónica, ¿podemos hablar de una literatura de antes y otra de después de los medios digitales?

Sabemos que hoy no existe prácticamente ningún texto que no esté traducido a ceros y unos; que no esté embebido en lo que se conoce como el medio informacional. En una época post-internet, la clave no es si la literatura es online u offline o si es impresa o virtual, sino las nuevas estrategias de lectura y escritura.

Estas estrategias, de las cuales ya hemos analizado algunas, tienen como punto de partida dos cambios fundamentales que conlleva la aparición de los nuevos medios: el del modelo comunicacional y el del estatuto del signo.

Con respecto al primero, un modelo de comunicación como el planteado a fines de los años 40 por Claude Shannon (y que fuera luego base, para el clásico esquema de Roman Jakobson), basado en el eje “emisor-mensaje-receptor”, deja lugar a otro en el que la información es entendida como un proceso de intercambio continuo. Este nuevo modelo, planteado por Gilbert Simondon (2005), concibe la información no privilegiando su contenido, sino entendida como continuo devenir inmaterial, pero con propiedades estructurantes.

Con respecto al estatuto del signo, como habíamos mencionado al comienzo, en referencia a la materialidad rescatada en épocas de las vanguardias de comienzos del siglo XX, conviene recordar que la separación de las instancias “texto-imagen-sonido” sufrió en Occidente un proceso de discriminación recién en épocas del Renacimiento. Si nos enfocamos en los espacios figural y lingüístico, vemos que estos se especificaron y separaron especialmente con el advenimiento de la modernidad y en forma paralela con la gestación de la noción de espacio cartesiano. Anteriormente, eran frecuentes las manifestaciones en que las diferentes dimensiones del signo permanecían unidas (por ejemplo, las tecnopaegnias en la Antigüedad,

o los carmina figurata en la Edad Media). Fue con la modernidad, siguiendo el mismo proceso mediante el cual en el siglo XIV comienza una tarea general de desintrincación de los diferentes discursos que circulan a nivel social (“sagrado-no sagrado”, “artístico-no artístico”, etcétera), cuando los espacios figural-y textual-sonoro se separaron. A comienzos del siglo XX, sin embargo, volvieron a imbricarse en épocas de las vanguardias y, tal como señalaba Joyce, los signos recobran su “verbovocovisualidad”.

En su libro De la Grammatologie, Jacques Derrida (1967a), planteaba la potencialidad de las escrituras ideogramáticas y de las escrituras multimediales en el proceso de deconstrucción de los sentidos establecidos ya que, según él, si uno comienza a escribir diferente, leerá diferente y terminará por comprender el mundo de manera diferente.

Llevó siglos a la literatura impresa determinar su sistema de géneros, cánones, clasificaciones, valoraciones que hacen que un particular texto sea considerado o no literario. ¿Cómo pueden los usuarios sentar parámetros que determinen cuál es el mensaje y cuál es el ruido en el océano indiscriminado de textos digitales? En el maremágnum de sitios Web, blogs, posts de Instagram, de Twitter, de Facebook, ¿cómo abstraer lo que es literario y lo que no?

Las instituciones educacionales, la crítica literaria especializada, las editoriales no parecen lograr adaptarse al cambio. ¿Cómo se dibujará el nuevo medio de literatura post-internet?, ¿cuánto tardará en reformularse? No lo sabemos, pero sí tenemos claro que: la literatura ya nunca será lo que fue antes.

REFERENCIAS

Aarseth, E. 1997. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature, The Johns Hopkins University Press.

Barthes, R. 1980. S/Z, Madrid, Siglo XXI.

Derrida, J. 1967a. De la Grammatologie, París, Minuit.

Derrida, J. 1967b. L´écriture et la différance, París, Seuil.

Éluard, P., A. Bretón y R. Char. 1930. Ralentirtravaux, París, José Corti.

Gache, B. 2005. “El Net Art en el Contexto del Arte de Redes”, en Newmedia Fix [En línea]. Disponible en: http://newmediafix.net/daily/?p=36 Consultado: 30 de junio 2016.

Gache, B. 2006. Escrituras Nómades, del libro perdido al hipertexto, Gijón, Trea.

Gache, B. 2013. “Liberándonos de la cárcel del lenguaje: De poetas experimentales, escrituras en la piel de los tigres y mares de palabras”, en B. Gache y A. Franco (coords.) Muestra Un mar de palabras, Palacio Toledo-Moctezuma, Cáceres, España [En línea]. Disponible en: http://belengache.net/liberandonos.htm Consultado: 24 de septiembre de 2016.

Gache, B. 2010. “Possible selves, de las escrituras del yo al yo como un otro”, en Revista Versión, UAM-Xochimilco, México [En línea]. Disponible en: http://148.206.99.66/version/index.php?option=com_

Notas

1 Traducción de la autora.

Notas de autor

- Poeta digital

HTML generado a partir de XML-JATS4R por